

ПРОВЕРКИ

ХАРАКТЕРИСТИКИ: d20+модификатор характеристики + подходящий навык против заданной сложности.

АТАКИ: d20+ТЕЛ или +ЛОВ (зависит от оружия) против защиты цели.

УРОНА: бросок игральной кости, соответствующей размеру повреждений от оружия.

ВЗРЫВНОЙ БРОСОК: при выпадении максимального значения на кости урона с «!» (dX!) брось её ещё раз и сложи результаты.

КРИТИЧЕСКИЕ ПРОВАЛЫ И УСПЕХИ: если на d20 выпало 20, проверка всегда успешна, а при 1 — всегда неудачна. На это не влияет сложность и модификаторы.

ОПЦИИ

ПОМОЩЬ: потратить действие в бою или ход в процессе исследования, чтобы добавить +2 к одной проверке характеристики или атаке союзника. Не больше трёх помощников.

ВА-БАНК: пройти проваленную проверку характеристики ещё раз. При провале персонаж временно теряет пункт использованной при проверке характеристики.

ТАКТИЧЕСКОЕ ПРЕИМУЩЕСТВО: +5 к защите или проверкам атаки.

Примеры:

- ★ Укрытие
- ★ Преимущество в высоте
- ★ Ограниченное пространство
- ★ Превосходство в скорости
- ★ Противник окружен, отвлечен, безоружен или сбит с ног

РАССТОЯНИЕ

Рядом.....	до двух метров
Близко.....	до десяти метров
Неподалёку.....	до тридцати метров
Далеко	до трёхсот метров
До горизонта.....	до пяти километров

ВРЕМЯ

РАУНД: несколько секунд. Подойти *близко* быстрым шагом, пробежать куда-то *неподалёку*, совершить быстрое действие.

ХОД: около десяти минут. Осторожно пройти *неподалёку* в руинах или *далеко* по открытой местности, обыскать помещение, выполнить продолжительную задачу.

Задача	Сложность
Лёгкая	10
Средняя	15
Сложная	20
Очень сложная	25
Почти невыполнимая	30

СТОЛКНОВЕНИЯ

Бросайте d6 каждый ход

1 — столкновение 2 — признаки присутствия

d20	РЕАКЦИЯ
1 до 3	Враждебная
4 ,, 8	Недружелюбная
9 ,, 13	Нейтральная
14 ,, 18	Сговорчивая
19 ,, 20	Доброжелательная

ОПАСНОСТИ

СТОЙКОСТЬ: параметр, отражающий, способность избегать смерти в опасных ситуациях.

УРОН: повреждения от оружия и других опасностей, вычитается из *стойкости*. При 0 стойкости путешественник выбывает из строя, а последующий урон снижает **телосложение**.

УМЕНЬШЕНИЕ ХАРАКТЕРИСТИК: серьёзный вред здоровью персонажа. Если характеристика опускается до 0, персонаж погибает.

ТЕМНОТА: -10 к проверкам, связанным со зрением. Экспедиция попадает во все ловушки, все столкновения становятся засадой, наёмники требуют проверок *вероломства*.

ЛОВУШКИ: на обнаружение скрытых ловушек нужен *ход* обыска.

ВОССТАНОВЛЕНИЕ

ПОДНЯТЬ НА НОГИ: получив помощь и *ход* передышки, персонаж восстанавливает *стойкость* до 1 и теряет 1 **телосложения**.

ОТДЫХ: разбить лагерь, поесть и отдохнуть как минимум 8 часов. Восстановить *стойкость* и *характеристики* согласно условиям:

Неблагоприятные условия: 1 стойкости, не восполняют характеристики.

Обычные условия: d4 стойкости + уровень персонажа и 1 пункт одной характеристики.

Благоприятные условия: d8 стойкости + уровень персонажа и 2 пункта одной характеристики.

ПЕРСОНАЖИ ВЕДУЩЕГО

Стойкость: персонажи ведущего погибают при 0 стойкости.

Компетентность: прибавляется к подводящим проверкам характеристик. Половина уровня с округлением вверх.

Решимость: готовность продолжать бой, несмотря на потери. Бросок d20 в критический момент сражения, успех — результат меньше решимости.

Типичные причины проверки решимости:

- ★ потеря первого члена группы
- ★ потеря численного превосходства
- ★ потеря половины группы
- ★ потеря лидера
- ★ потеря половины стойкости одиночным существом

Вероломство: готовность оставить экспедицию ради выгоды или безопасности. Проверка **РАЗ+общения** против значения вероломства наемника, когда возникает риск его предательства или неподчинения.

Если у персонажа наёмников больше, чем сумма **РАЗ** и **общения**, их вероломство увеличивается на 1 за каждого сверх этого порога.

Наёмник	З/п в день	Вероломство
Разнорабочий . .	\$1	2d6+8
Охранник	\$5	2d6+4
Специалист	\$5	2d6+6

СРАЖЕНИЯ

Порядок боя: встречный бросок d20 каждый раунд. При 20 — *тактическое преимущество* против всех противников до конца раунда.

За раунд персонаж может переместиться близко, достать предмет и совершить **действие**:

АТАКА: проверка атаки. 1 — провал и осложнение, 20 — успех и удвоение урона.

С ДВУХ РУК: атаковать лёгким или короткоствольным оружием в каждой руке за один раунд со штрафом -2.

Трюк: атака со штрафом -4. Наносит урон и создаёт осложнение для противника.

БЕГ: переместиться неподалёку.

ПОДГОТОВКА ПРЕДМЕТОВ: зачехлить оружие, поднять что-то с пола или достать из вещмешка и т. д.

ПЕРЕЗАРЯДКА: сменить магазин, вставить обойму и т. д.

ПРИЦЕЛИВАНИЕ: остаться на месте и совершить дальнобойную атаку с *тактическим преимуществом*. Враги получают *тактическое преимущество* до следующего действия прицелившегося.

Помощь: дать союзнику +2 к проверке.

ОТСТУПЛЕНИЕ: встречная проверка **ЛОВ+атлетики** против *компетентности*. При провале погоня продолжается, а ведущий совершает ещё одну проверку столкновения.

ОРУЖИЕ

ОДНОРУЧНОЕ: +ТЕЛ к атаке и урону.

ДВУРУЧНОЕ: +ТЕЛ к атаке, +ТЕЛ×2 к урону.

ПОЛУТОРНОЕ: как одноручное или двуручное.

Лёгкое: +ТЕЛ или ЛОВ к атаке, +ТЕЛ к урону. Подходит для атаки с двух рук.

Короткоствольное: +ЛОВ к атаке. Подходит для атаки с двух рук.

Длинноствольное: +ЛОВ к атаке, бонус от прицеливания удваивается.

Импровизированное: урон от d4 до d8 в зависимости от размера. Ломается при выпадении максимального урона.

Зона: поражает сразу все цели на указанном расстоянии от эпицентра взрыва.

Режим стрельбы: каждый потраченный патрон после первого добавляет +1 к проверке атаки и урона. Количество патронов на атаку зависит от режима стрельбы:

Ручное зарядание (Р): не более ЛОВ+2.

Самозарядное (С): ограничено лишь боезапасом.

Автоматическое (А): аналогично самозарядному. Также позволяет за один раунд совершить до трёх отдельных атак со штрафом -2 по различным целям, находящимся рядом друг с другом.